**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 9주차 | **기간** | 2017.3.5 ~ 2017.3.11 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 게임서버프로그래밍 학습. 2. 다이렉트 X 전반적인 내용 | | | | |

* 게임서버프로그래밍 과제1 제출

실질적인 서버에 관련된 내용 미흡. 다음 과제에서 계속 보충해 나가야 할 사항.

* 서버 프로그래밍에서 LPTSTR, WCHAR등 기존의 자료형이 아닌 것들을 사용하는 이유에 대한 학습.
* 클라이언트부분(directx12) 학습(제작된 프레임워크 분석)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버 프레임워크 제작 지연 | **해결방안** | 게임서버 강의가 진행되어야 하는데 그 전에 작업할 내용을 모색해야 할 듯 |
| **다음주차** | 10주차 | **다음기간** | 2017.3.12 ~ 2017.3.18 |
| **다음주 할 일** | 1. 예전의 졸업작품의 서버부분 분석 – 강의가 진행되기만 기다리는 것은 나중에 힘들 듯. 2. 클라이언트 부분 프레임워크 분석. 3. IOCP 예제코드 및 멀티스레드 프로그래밍 코드 탐색 4. 리소스(모델) 탐색 – 유니티 앱스토어 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |